رواحل

إنــما النـاس كإبـل مائــة

ملحق ألعاب تربوية

إعداد/ فريق العمل بشركة
"مغامرات للأنشطة
الترفيهية ورحلات
السفاري"

مركز عيد الثقافي
Eid Cultural Center

بُشرى

لقرّائنا الكرام

كتاب

ملتقى المربّين(4)

" التربية واستثمار التّقنية"

أوراق العمل (13-2017/4/14)

جمع وتنظيم

القسم التربوي- مركز عيد الثقافي



يمكنكم الحصول على الكتاب بالتواصل معنا عبر الأرقام

أو التحميل من الرابط http://cutt.us/RAWAHEL3

30483392

40405757

كيف تعدُّ مركزًا صيفيًّا



إعداد: عبد القاهر محمد الحوري
مشرف شعبة البرامج المجتمعية بالقسم التربوي

التعريف بالمراكز الصيفية:

هي تلك المحاضن التربوية المهنية التي تستجلب المشاركين في الصيف؛ بهدف إشغال أوقاتهم، وتنمية مهاراتهم وخبراتهم لما فيه خدمة الدين والوطن، تحت إشراف قيادات تربوية مؤهلة.

اهداف المراكز الصيفية:

- بناء الشخصية المتوازنة للطلاب، في ضوء الشريعة الإسلامية السمحة.
- اكتشاف مواهب الطلاب، وصقلها، وتدعيم خبراتهم، وتنمية مهاراتهم المختلفة.
- حماية الطلاب من آثار الفراغ السلبية، واستثماره بالبرامج المفيدة.
- تدريب الطلاب على تحمل المسؤولية، والمشاركة المجتمعية.

السياسات والضوابط العامة للمركز:

١. مراعاة العدد المحدد للمستهدفين.
٢. إعداد سجل قيد، وتسجيل المستهدفين.
٣. رفع تقرير أسبوعي عن أنشطة وبرامج المركز.
٤. تحديد اجتماع دوري لمدير المركز مع المشرفين والعاملين.
٥. توفير جميع النماذج والأوراق الخاصة بالمركز

التحضير للمركز الصيفي

أولًا: أعمال ما قبل المراكز:

- عقد الاجتماعات وورش العمل لمناقشة تقارير المراكز السابقة.
- تحديد هياكل المراكز، وتحديد المهام والصلاحيات.
- استخراج التراخيص الرسمية.
- رفع الطلبات الإعلامية، والإدارية، والمالية للجهة المشرفة.
- إقرار الدراسات والخطط (التشغيلية، التنفيذية، الإعلامية، التسويقية).
- وضع الجداول التنفيذية لسير المركز.

ثانيًا: الأعمال الإجرائية (أثناء المركز)

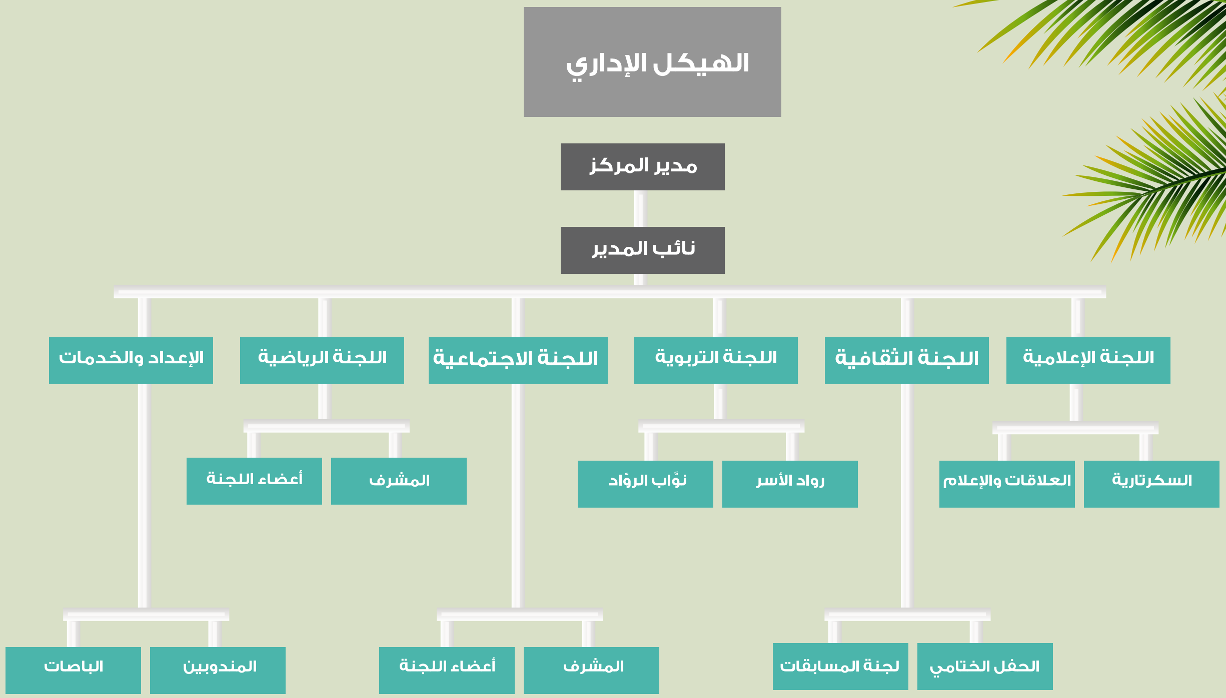
- متابعة اللجان في تقديم برامجهم.
- متابعة سير الخطط.
- الزيارات الميدانية للتقييم.
- التنسيق بين اللجان العاملة في المركز.
- متابعة سير الدورات والأنشطة.
- متابعة الجداول اليومية.
- متابعة الإعلاميات، وإبراز المركز بصورة مناسبة.

ثالثا: أعمال ما بعد المركز الصيفي

- صياغة التقرير الختامي للمركز وفعالياته.
- تجهيز التقرير المرئي.
- أرشفة الملفات الناتجة عن الأنشطة الصيفية.
- جمع المواد العينية التي تم استخدامها في المراكز، وإرجاعها إلى المخزن بواسطة لجنة الإعداد في كل مركز.
- تفريغ استبيان المراكز الصيفية، والخروج منها بتوصيات للمراكز الصيفية القادمة.

البيانات المطلوبة في إعداد دراسة المركز الصيفي

- الأهداف العامة.
- الأهداف الخاصة.
- الوسائل.
- الهيكل الإداري.
- مهام العاملين في المركز.
- نموذج للجدول اليومي.
- ملفات اللجان (الثقافية - الاجتماعية - الرياضية).
- الدورات والمناهج.
- نماذج وفورمات إدارية، مثل: (حضور وانصراف - استئذان- رحلة - ترخيص... الخ).



البيانات المطلوبة في إعداد ملفات اللجان
اللجنة الثقافية (نموذجًا)

وتحتوي على ما يأتي:

- المقدمة.
- الأهداف.
- الوسائل.
- الجدول العام للبرامج الثقافية.
- الجداول التفصيلية للأنشطة الثقافية.
- وضع الجداول المساعدة لكل مما يلي:
  - الأذان، والصلاة.
  - المحاضرات مع ذكر أسماء المحاضرين.
  - الكلمات (المشرفين + الطلاب).
  - السمر والمهرجانات.
  - النشرات.
- وضع بنود ومعايير للتقييم اليومي، والتقييم الأسبوعي.
- كتابة المسابقات الأسبوعية العامة التي تقدم في كل أسبوع.
- حصر الاحتياجات الخاصة باللجنة الثقافية.
- عمل قائمة بالأنشطة الجديدة والمبتكرة التي يمكن تطبيقها في المركز.
- تجهيز ملف خاص بالرائد يضم الأنشطة الثقافية.

نموذج خطة تشغيلية لمركز صيفي

الهدف المرحلي	الأهداف الإجرائية (الأنشطة المطلوبة لتحقيق الهدف)	المسؤولين عن التنفيذ	جهة المتابعة	موعد الإنجاز	أسلوب التقييم ومؤشر الإنجاز
١. إعداد ملف اللجنة الثقافية	١. وضع الجدول العام للبرنامج الثقافي	أعضاء اللجنة الثقافية	مشرف اللجنة الثقافية	قبل ٣ أسابيع من بدء الحملة	استلام ملف اللجنة مكتملًا + تنفيذ البرامج حسب الخطط المرسومة سلفًا
	٢. وضع الجداول التفصيلية للفعاليات الثقافية، مثل: – المحاضرات والمحاضرين. – الكلمات (المشرفين + الطلاب). – السمر والمهرجانات. – النشرات والإصدارات. – بنود ومعايير للتقييم. – المسابقات الأسبوعية العامة. – الاحتياجات الخاصة باللجنة الثقافية.	مشرف اللجنة + الأعضاء	مدير المركز		
	٣. إقرار الأنشطة (اليومية – الأسبوعية).				
	٤. تجهيز الملف الثقافي الخاص بالمشرف.			قبل أسبوعين من الحملة	
	٥. تجهيز خطاب للتنسيق مع الزوار من محاضرين، وغيرهم.	سكرتارية الحملة	مشرف اللجنة الثقافية	قبل أسبوع من الحملة	

عناوين دورات مقترحة لمركز صيفي

المسار التقني	المسار الدعوي	المسار العلمي	المسار الإداري	المسار الإعلامي
١. مبادئ الحاسب الآلي. ٢. فوتوشوب.	١. فن كسب الآخرين ٢. الخطيب الناجح. ٣. الدعوة الإلكترونية.	١. أحكام الوضوء والصلاة. ٢. أحكام الجنائز. ٣. دورة في التجويد.	١. فن الحوار ومهارات الاتصال. ٢. مهارات القراءة السريعة. ٣. التعامل مع المواقف المحرجة.	١. كيف تعد برنامجًا حواريًا. ٢. المحرر الصحفي. ٣. التصوير.

جدول يومي مقترح لمركز صيفي

اليوم	الفئة	٤,٠٠ ٤,١٥	٤:١٥ ٥:٠٠	٥:٠٠ ٦,٠٠	٦,٠٠ ٦,١٥	بين المغرب والعشاء	بعد العشاء إلى ٩:٠٠	٩,٠٠ ٩,٣٠
١	أشبال	برنامج أسري	رياضي	تجويد	تغذية	ثقافي		الجمع الختامي
	فتية		تجويد	رياضي		ثقافي		
٢	أشبال	برنامج أسري	علمي	دورة	تغذية	ضيف الأسبوع	دوري الأسر	الجمع الختامي
	فتية		آداب	دورة				
٣	أشبال	برنامج أسري	سباحة + رياضي (الابتدائية)		تغذية	دورة	آداب	الجمع الختامي
	فتية		ثقافي			دورة	علمي	
٤	أشبال	برنامج أسري	برنامج أسري	دورة	تغذية	ثقافي		الجمع الختامي
	فتية		برنامج أسري	دورة		سباحة + رياضي (الابتدائية)		
٥	أشبال	برنامج أسري	يوم مفتوح (جميع اللجان)			مهرجان		الجمع الختامي
	فتية		يوم مفتوح (جميع اللجان)			مهرجان		

اللعبة الأولى

حرب الألوان

فكرة اللعبة:

– يتم تقسيم الأولاد إلى فريقين أو أكثر، كل فريق بدوره يحصل على عدد محدد من (الأكياس الممتلئة بالألوان المائية)، وأرض خالية تعد ملعبه الخاص الذي يوجد فيه أفراد الفريق في أماكن تمركز مختلفة؛ ليتم الهجوم، أو الاختباء من خلالها، ثم تبدأ الجولات الطاحنة بينهما برمي كلٍّ من أفراد الفريقين بعضهما بالأكياس المائية؛ لإصابة الهدف، وانفجار الكيس فيه، على أن يكون هناك وقت محدد لكل جولة، يفوز فيها أحد الفريقين، أو يتعادلان، وفي حالة التعادل يتم خوض جولة أخرى حاسمة بينهما، وتتسم اللعبة بروح التحدي، والحركة، والتخطيط، والتعاون بين أفراد الفريق؛ للحفاظ على أكبر قدر من الذخيرة والأفراد، دون إصابتهم وخروجهم من المعركة.

مميزات اللعبة:

– تنمية القدرة على التركيز، وتحديد الأهداف.
– تنمية القدرة على التخطيط، والتفكير الاستراتيجي.
– إثراء قيمة التعاون، والمشاركة الجماعية لتحقيق الأهداف.
– اللعبة مثيرة ومفعمة بروح التحدي، والاستمتاع.

ملخص اللعبة:

– يستلم كل فريق في بداية اللعبة ذخيرته المخصصة من الأكياس، ويقوم قائد الفريق بتوزيعها على أفراده، ومن ثم وضعها في أماكن تمركزهم، ثم تبدأ أولى الجولات بإطلاق صافرة البداية من الحكم، ويكون للفريقين الحقّ في الحركة في أي مكان داخل الملعبين.
– من تصيبه ذخيرة وتنفجر فيه، يخرج خارج أرض المعركة، ويقوم بتشجيع فريقه لإكمال الجولة بتركيز أكبر للفوز بها، ومن ثم يعلن الفريق الفائز، وهو أكثر فريق بقي فيه أفراد حتى نهاية الجولة.

الأدوات المستخدمة:

– أكياس بيضاء شفافة متوسطة الحجم.
– ألوان مائية مركزة (لونين مختلفين على الأقل).
– وعاءان متوسطان الحجم مملوآن بالماء.

مراحل اللعبة:

- التخطيط:

- يتم تحديد عدد أفراد كل فريق لتجهيز عدد مناسب من الذخيرة لكل فرد.
- يتم اختيار مكان مناسب لتنفيذ اللعبة، ويراعى فيه (الاتساع، واحتوائه على بعض الأماكن التي تصلح كنقاط ارتكاز، ولا يحتوي على أي أشياء هامة تتأثر سلبًا بالمياه الملونة).
- يتم التنبيه على أفراد الفريق بضرورة ارتداء ملابس مخصصة للألعاب المائية المختلفة.
- وضع قانون اللعبة واللاعبين.
- تحديد زمن الجولة الواحدة اختياري (من ١-٣ دقيقة مثلًا).

- التجهيز:

- يتم وضع كمية مناسبة من الألوان المركزة في كلا الوعائين (كل لون على حدة)، ويتم مزجها بشكل جيد.
- يتم ملء الأكياس بالأعداد المطلوبة والمحددة (٥-٧ أكياس لكل فرد مثلًا).

- اللعب:

- تبدأ المعركة إثر سماع صافرة أولى الجولات من الحكم.
- كل فريق يكون قد أعدّ خطة هجوم ودفاع سالفًا، وحلول افتراضية لمجابهة الهجمات المباغتة المتوقعة.
- يكون كل فرد حريصًا على عدم استهلاك ذخائر كثيرة في أهداف بعيدة المدى، أو عشوائية.
- يكون كل فرد حريصًا على الحفاظ على نفسه من الإصابة بأحد الذخائر الموجهة من الفريق الآخر.
- يقوم الفريق بعمل هجمات تكتيكية سريعة لاقتناص هدف والعودة سريعًا إلى ملعبهم ونقاط تمركزهم.
- الفرد الذي فقد جميع ذخائره يمكنه أن يستعير بعضًا منها من أحد أفراد فريقه.
- تستمر الجولات (يفضل ٣ جولات) بينهما حتى يعلن الفائز، وهو أكثر فريق ظلّ أفراده في أرض المعركة حتى نهاية اللعبة، فالبقاء للأقوى.

أركان اللعبة:

- المكان الذي ستدور عليه أحداث اللعبة: إما فناء المدرسة، وإما حديقة بها أشجار كثيرة، ومساحات خضراء واسعة، أو أي مكان مناسب.
- فريق إدارة اللعبة: يتكون من ثلاثة أفراد:

اثنين منهما: يقوم أحدهما بالتحكيم، والآخر باحتساب الوقت المحدد، مع مشاركته في متابعة أداء الفريقين، وملاحظته لمن يصاب بذخيرة صائبة.

والثالث يكون مشرفًا عامًا يراقب تنفيذ اللعبة بشكل سليم، وطبقًا لقوانينها وشروطها الصحيحة، ويمكنه التعليق أيضًا على كل جولة.

- أنشطة اللعبة: أعدت أنشطة اللعبة سابقًا، وهيئت لتكون ممكنة التطبيق، وتجمع بين الأداء العقلي والحركي في إطار جماعي مشترك.
- اللاعبون: يتم تحديد عدد اللاعبين لكل فريق على حسب مساحة الموقع المخصص للعب (٥-١٠ أفراد)، ويتم تنوع أفراد كل فريق في القدرات بين سريع الحركة وسريع البديهة، والمخطط الذكي.

اللعبة:

- إصابة الأهداف على جميع أجزاء الجسم، عدا الوجه.
- كل إصابة هدف بشكل صائب (لمس الذخيرة لجسم اللاعب يخرجه من اللعب، حتى وإن لم تنفجر).
- إصابة وجه أحد الأفراد عمدًا، أو عن طريق الخطأ يخرج صاحب الهدف من اللعب (ويعزّر لذلك إن كان متعمدًا).
- تنتهي الجولة الواحدة بانتهاء الوقت المحدد لها، أو بنفاد جميع الذخيرة لدى أحد الفريقين.
- الفريق الفائز هو الذي بقي أكبر عدد من أفراده حتى النهاية.
- الزمن: يمكن تحديد زمن مناسب لكل جولة (١-٣ دقائق مثلًا) لكل جولة، أو ما يراه مناسبًا فريق إعداد اللعبة.

اللعبة الثانية

ألعاب مغامرات
الكانجرو



فكرة اللعبة:

- يتم تقسيم الأبناء إلى فريقين يصطفان على خط واحد «خط البداية»، كل فريق منهما يقف أفراده صفًا واحدًا خلف بعضهم، ويتم تحديد خط النهاية، ثم يبدأ التنافس بينهما بوضع كل فرد منافس من الفريقين (كرة مطاطة كبيرة) بين رجليه، ويقوم بالقفز بها حتى يصل لخط النهاية ويتخطاه، ثم العودة مرة أخرى لتسليم زميله الذي يليه، والفريق الذي ينهي جميع أعضائه السباق أولًا هو الفائز.

مميزات اللعبة:

- تنمية مهارة التوازن، والقدرة على الاتزان.
- تعزيز روح الإصرار للوصول للأهداف.
- التنبه جيدًا لخطوات الطريق.
- تحمل المسؤولية الجماعية.
- إشعال روح المنافسة والتحدي للفوز بالسباق.

ملخص اللعبة:

- يصطف كلا الفريقين على خط واحد للبدء في سباق توازن بالكرة المطاطية التي يضعها كل فرد بين رجليه، ويقفز بها بين خطي البداية والنهاية، ويكون كل فريق حريصًا على بذل أقصى جهد لإنهاء جميع أعضائه القفز بالكرة في المسافة المحددة قبل الفريق الآخر ليفوز بالسباق.

الأدوات المستخدمة:

- حبل نقسمه قطعتين: كل قطعة (١ م تقريبًا)، أو أي شيء يحل محلهما.

– اثنان من الكرات المطاطة ذات الحجم المتوسط.

مراحل اللعبة:

– التخطيط:

– يتم اختيار مكان مناسب لتنفيذ اللعبة، ويفضل ملعب أو مكان واسع يصلح للجري.

– يتم تحديد المسافة المخصصة للقفز بالكرة، والتي تناسب مكان اللعبة الذي تم اختياره.

– تحديد فريق إدارة اللعبة وأدوارهم المنوطة بهم.

– التجهيز:

– يتم وضع حبل (أو ما يحل محله) في الأرض، وتثبيته؛ ليعمل كخط بداية لانطلاق المتسابقين.

– يتم وضع الحبل الآخر (أو ما يحل محله) في نهاية المسافة المحددة للسباق؛ ليعمل كخط نهاية لوصول المتسابقين.

– يتم نفخ الكرات المطاطة لتكون جاهزة للعب بها (مع مراعاة ترك القليل من الهواء كي تكون مرنة).

– اللعب:

– يقف الفريقان على خط البداية في وضع الاستعداد للقفز بالكرة بعد وضع أولى المتسابقين لها بين أرجلهما.

– يبدأ السباق والانطلاق إثر سماع صافرة الحكم.

– يكون كل فرد حريصًا على بذل أقصى ما لديه من قدرة؛ لإنهاء المسافة سريعًا، دون أن تفلت منه الكرة وتسليم الذي يليه.

– يقوم قائد الفريق بالترتيب الجيد لأفراده؛ بناءً على قدرتهم على الاتزان، والمنافس المقابل في الفريق الآخر لضمان تكافؤ المنافسة.

– يقف أحد أفراد فريق إدارة اللعبة عند خط النهاية لضمان وصول المتسابق له وتخطيه.

– الفريق الذي ينتهي جميع أفرده من الجري أولًا هو الفائز بالسباق.

أركان اللعبة:

– المكان الذي ستدور عليه أحداث اللعبة: إما فناء المدرسة، وإما ملعب متسع، أو أي مكان مناسب يصلح للقفز لمسافات طويلة.

– فريق إدارة اللعبة: يتكون من ثلاثة أفراد:

اثنين منهما: يقوم أحدهما بالتحكيم، والآخر يقف عند خط النهاية لضمان تخطي المتسابقين الخط.

والمشرف العام الذي يقوم بمتابعة التنفيذ بشكل سليم، وفقًا لقواعد اللعبة، والتعليق في بعض الأحيان.

– أنشطة اللعبة: أعدت أنشطة اللعبة سابقًا، وهيِّئت لتكون ممكنة التطبيق، وتجمع بين القدرة على التوازن والاتزان، والفروق الفردية لأعضاء الفريق.

– اللاعبون: كل فريق (٥–٧ لاعبين) متباينين في قدراتهم على الاتزان، والمحافظة عليه لفترات مناسبة.

– اللعبة:

– قائد الفريق يعد أفراد فريقه جيدًا، ويحفزهم للفوز بالسباق.

– يقوم قائد الفريق بترتيب أفراده؛ وفقًا لفروقهم الفردية في الاتزان، والأفراد المقابلة في الجهة الأخرى.

– تبدأ المنافسة مع صافرة الانطلاق، ويبذل كل فرد أقصى جهده لتحقيق الفوز لفريقه.

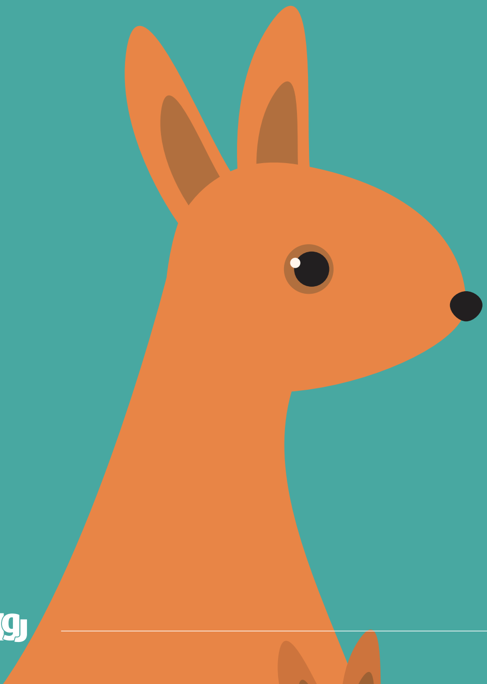
– المنافسة تكون مشتعلة بروح الجماعة، فترى اللاعبين يشجعون بعضهم بطريقة حماسية عالية.

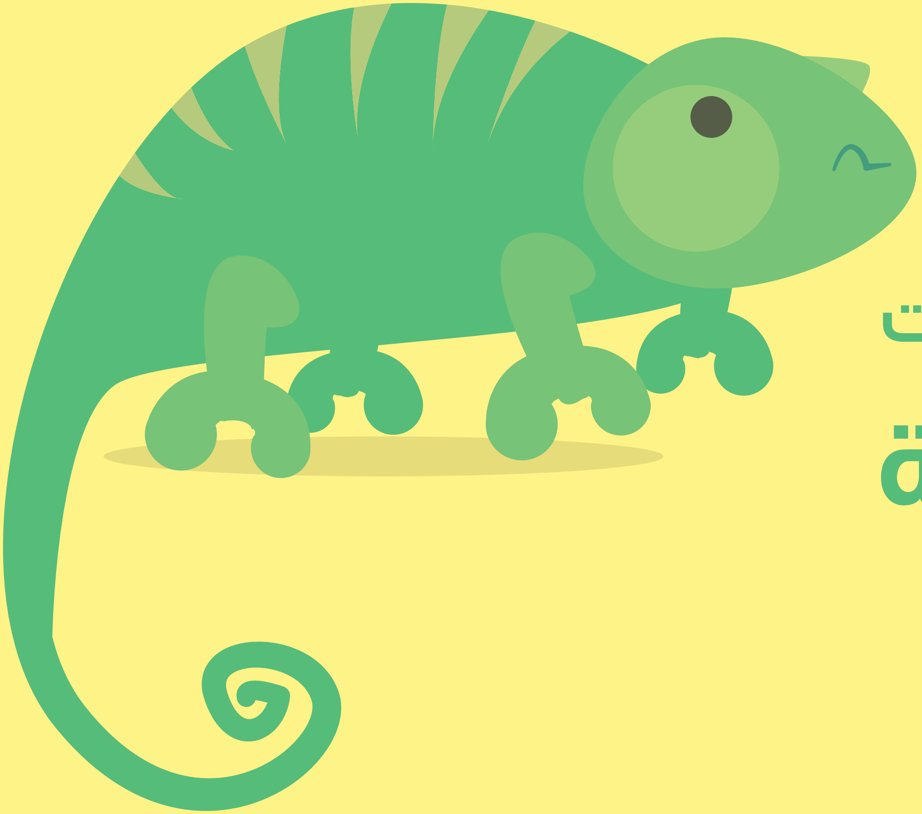
– يمنع منعًا باتًا مسك الكرة باليد أثناء السباق، والمتسابق الذي يقوم بذلك يرجع للخلف خطوتين، ثم يستكمل السباق.

– في حال إفلات الكرة من بين رجلي أحد المتسابقين يقوم بالرجوع خطوتين للخلف، ثم وضعها واستكمال القفز.

– الفريق الفائز هو الذي أنهى جميع أعضائه القفز أولًا.

– الزمن: غير مرتبط بمدة زمنية محددة، فالفريق الفائز هو الذي ينهي السباق أولًا.





ألعاب مغامرات

السحلية البشرية

فكرة اللعبة:

- يتم تقسيم الأبناء إلى فريقين، يصطفان على خط واحد: «خط البداية»، كل فريق منهما يقف أفراده صفًا واحدًا خلف بعضهم، ويتم تحديد خط النهاية، ثم يبدأ التنافس بينهما: بأن يقف أحد المتنافسين على يديه، ويمسك زميله رجليه كي يساعده على المشي على يديه حتى يصل لخط النهاية، ويتخطاه عائدًا مرة أخرى لتسليم زميلين آخرين، والفريق الذي ينهي جميع أعضائه السباق أولًا هو الفائز.

مميزات اللعبة:

- تنمية مهارة التوازن، والقدرة على الاتزان.
- التنبه جيدًا لخطوات الطريق.
- تحمل المسؤولية الجماعية.
- إثراء قيمة السّند والدّعم للآخر.
- إشعال روح المنافسة والتّحدي للفوز بالسباق.

ملخص اللعبة:

- يصطف كلا الفريقين على خط واحد للبدء في سباق مشي على اليدين بمساعدة آخر بين خطي البداية والنهاية، ويكون كل فريق حريصًا على بذل أقصى جهد؛ لإنهاء جميع أعضائه المشي بسرعة في المسافة المحددة قبل الفريق الآخر ليفوز بالسباق.

الأدوات المستخدمة:

- حبل نقسمه قطعتين، كل قطعة (١ م تقريبًا)، أو أي شيء يحل محلهما.

مراحل اللعبة:

- التخطيط:

- يتم اختيار مكان مناسب لتنفيذ اللعبة، ويفضل ملعب أو مكان واسع يصلح للمشي لمسافات طويلة نسبيًا.
- يتم تحديد المسافة المخصصة للمشي، والتي تناسب مكان اللعبة الذي تم اختياره.
- تحديد فريق إدارة اللعبة وأداورهم المنوطة بهم.

- التجهيز:

- يتم وضع حبل (أو ما يحل محله) في الأرض وتثبيته ليعمل كخط بداية لانطلاق المتسابقين.
- يتم وضع الحبل الآخر (أو ما يحل محله) في نهاية المسافة المحددة للسباق ليعمل كخط نهاية لوصول المتسابقين.

- اللعب:

- يقف الفريقان على خط البداية في وضع الاستعداد، حيث يقف أحد الأفراد على يديه، ويمسك رجليه الذي يليه.
- يبدأ السباق والانطلاق إثر سماع صافرة الحكم.
- يكون كل فرد حريصًا على بذل أقصى ما لديه من قدرة لإنهاء المسافة سريعًا، دون أن يقف على رجليه، وتسليم الذي يليه.
- يقوم قائد الفريق بالترتيب الجيد لأفراده؛ بناءً على قدرتهم على الاتزان، والمنافس المقابل في الفريق الآخر؛ لضمان تكافؤ المنافسة.
- يقف أحد أفراد فريق إدارة اللعبة عند خط النهاية لضمان وصول المتسابق له وتخطيه.
- الفريق الذي ينتهي جميع أفرده من المشي أولًا هو الفائز بالسباق.

أركان اللعبة:

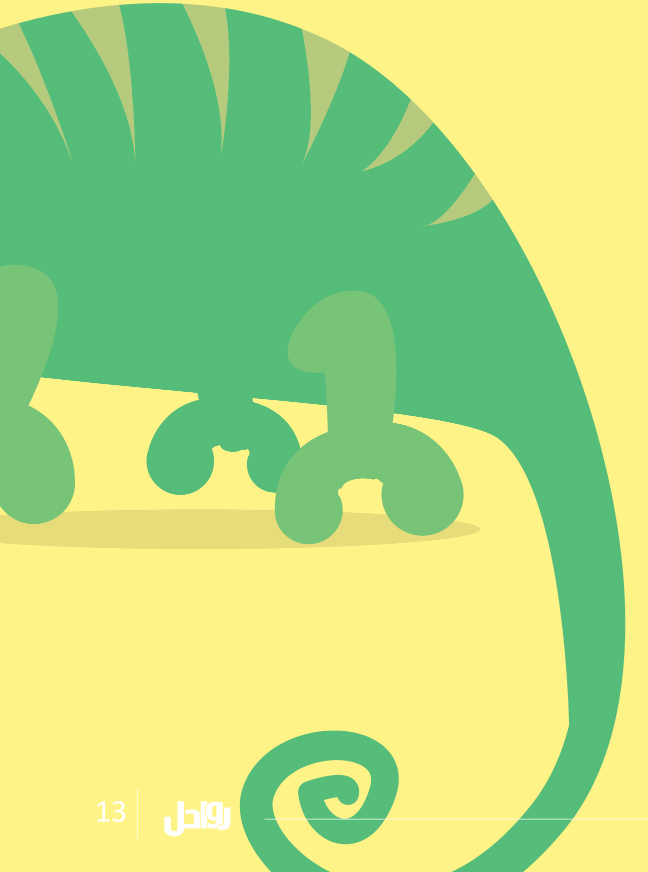
- المكان الذي ستدور عليه أحداث اللعبة: إما فناء المدرسة، وإما ملعب متسع، أو أي مكان مناسب يصلح للمشي لمسافات طويلة.
- فريق إدارة اللعبة: ويتكون من ثلاثة أفراد:

اثنين منهما يقوم أحدهما بالتحكيم، والآخر يقف عند خط النهاية لضمان تخطي المتسابقين الخط.

والمشرف العام الذي يقوم بمتابعة التنفيذ بشكل سليم؛ وفقًا لقواعد اللعبة، والتعليق في بعض الأحيان.

- أنشطة اللعبة: أعدت أنشطة اللعبة سابقًا، وهيِّئت لتكون ممكنة التطبيق، وتجمع بين القدرة على التوازن والاتزان، والفروق الفردية لأعضاء الفريق، وتبيِّن أهمية الدعم والسّند من الآخرين.
- اللاعبون: كل فريق (٦-١٠ لاعبين) متباينين في قدراتهم على الاتزان، والمحافظة عليه لفترات مناسبة.
- اللعبة:
- قائد الفريق يعد أفراد فريقه جيدًا، ويحفزهم للفوز بالسباق.
- يقوم قائد الفريق بترتيب أفراده وفقًا لفروقهم الفردية في الاتزان، والأفراد المقابلة في الجهة الأخرى.
- تبدأ المنافسة مع صافرة الانطلاق، ويبذل كل فرد أقصى جهده لتحقيق الفوز لفريقه.
- المنافسة تكون مشتعلة بروح الجماعة، فترى اللاعبين يشجعون بعضهم بطريقة حماسية عالية.
- يمتنع منعًا باتًا إنزال الرِّجْل أثناء السباق، والمتسابق الذي يقوم بذلك يرجع للخلف خطوتين، ثم يستكمل السباق.
- الفريق الفائز هو الذي أنهى جميع أعضائه المشي أولًا.

- الزمن: غير مرتبطة بمدة زمنية محددة، فالفريق الفائز هو الذي ينهي السباق أولًا.



ألعاب مغامرات

خلف خِلاف

فكرة اللعبة:

– يتم تقسيم الأبناء إلى فريقين، يصطفان على خط واحد «خط البداية»، كل فريق منهما يقف أفراده صفًا واحدًا خلف بعضهم، ويتم تحديد خط النهاية، ثم يبدأ التنافس بينهما بوضع كل متسابقَين من كلا الفريقين «كرة مطاطة كبيرة» بينهما، سواء متقابلين وجهًا لوجه أم ظهرًا لظهر، مع رفع كلتا اليدين جانبًا، والمشي على هذا الحال حتى الوصول لخط النهاية وتخطيه، ثم العودة مرة أخرى لتسليم من يليهما، والفريق الذي ينهي جميع أفراده السباق أولًا هو الفائز.

مميزات اللعبة:

– تنمية مهارة التوازن، والقدرة على الاتزان.
– التنبه جيدًا لخطوات الطريق.
– تحمل المسؤولية الجماعية.
– إثراء قيمة السّند والدعم للآخر.
– قدرة التّواصل والتّفاهم مع الآخر.
– إشعال روح المنافسة والتّحدي للفوز بالسباق.

ملخص اللعبة:

– يصطف كلا الفريقين على خط واحد للبدء في سباق توازن ثنائي بالكرة المطاطية، التي يضعها كل فردين بينهما، ويسيران بها بين خطي البداية والنهاية، ويكون كل فريق حريصًا على بذل أقصى جهد لإنهاء جميع أفراده السير بالكرة في المسافة المحددة دون وقوعها قبل الفريق الآخر ليفوز بالسباق.

الأدوات المستخدمة:

– حبل نقسمه قطعتين، كل قطعة (١ م تقريبًا)، أو أي شيء يحل محلهما.
– اثنتان من الكرات المطاطة ذات الحجم المتوسط.

مراحل اللعبة:

– التخطيط:

– يتم اختيار مكان مناسب لتنفيذ اللعبة، ويفضّل ملعب أو مكان واسع.
– يتم تحديد المسافة المخصصة للسير بالكرة، والتي تناسب مكان اللعبة الذي تم اختياره.
– تحديد فريق إدارة اللعبة وأدوارهم المنوطة بهم.

– التجهيز:

– يتم وضع حبل (أو ما يحل محله) في الأرض، وتثبيته ليعمل كخط بداية لانطلاق المتسابقين.
– يتم وضع الحبل الآخر (أو ما يحل محله) في نهاية المسافة المحددة للسباق ليعمل كخط نهاية لوصول المتسابقين.
– يتم نفخ الكرات المطاطة لتكون جاهزة للعب بها (مع مراعاة ترك القليل من الهواء كي تكون مرنة).

– اللعب:

– يقف الفريقان على خط البداية في وضع الاستعداد للسير بالكرة بعد وضع المتسابقين لها بينهما.
– يبدأ السباق والانطلاق إثر سماع صافرة الحكم.
– يكون كل متسابقَين حريصَين على بذل أقصى ما لديهما من قدرة لإنهاء المسافة سريعًا دون أن تفلت منهما الكرة، وتسليم الذي يليهما في السباق.
– يقوم قائد الفريق بالترتيب الجيد لأفراده؛ بناءً على درجة فهم كل فرد للآخر، وتواصله معه بشكل متزن وجيد لضمان تكافؤ المنافسة.
– يقف أحد أفراد فريق إدارة اللعبة عند خط النهاية لضمان وصول المتسابقين له وتخطيه.
– الفريق الذي ينتهي جميع أفرده من السير بالكرة أولًا هو الفائز بالسباق.

أركان اللعبة:

– المكان الذي ستدور عليه أحداث اللعبة: إما فناء المدرسة، وإما ملعب متسع، أو أي مكان مناسب يصلح للسير لمسافات طويلة.
– فريق إدارة اللعبة: يتكون من ثلاثة أفراد:
اثنين منهما يقوم أحدهما بالتحكيم، والآخر يقف عند خط النهاية لضمان تخطي المتسابقَين الخط.
والمشرف العام الذي يقوم بمتابعة التنفيذ بشكل سليم؛ وفقًا لقواعد اللعبة، والتعليق في بعض الأحيان.

– أنشطة اللعبة: أعدت أنشطة اللعبة سابقًا، وهيِّئت لتكون ممكنة التطبيق، وتجمع بين القدرة على التوازن والاتزان المزدوج بين الأفراد.
– اللاعبون: كل فريق (٦–١٠ لاعبين) متباينين في قدراتهم على الاتزان، والمحافظة عليه لفترات مناسبة.
– اللعبة:
– قائد الفريق يعد أفراد فريقه جيدًا، ويحفزهم للفوز بالسباق.
– يقوم قائد الفريق بترتيب أفراده؛ وفقًا لقدرتهم الثنائية على التواصل المتزن والأفراد المقابلة في الجهة الأخرى.
– تبدأ المنافسة مع صافرة الانطلاق، ويبذل كل فرد أقصى جهده لتحقيق الفوز لفريقه.
– المنافسة تكون مشتعلة بروح الجماعة، فترى اللاعبين يشجعون بعضهم بطريقة حماسية عالية.
– يمتنع منعًا باتًا مسك الكرة باليد أثناء السباق، والمتسابق الذي يقوم بذلك يرجعان الاثنين للخلف خطوتين، ثم يستكملان السباق.
– في حال إفلات الكرة من بين المتسابقَين يقومان بالرجوع خطوتين للخلف، ثم وضعها واستكمال القفز.
– الفريق الفائز هو الذي أنهى جميع أفراده السير بالكرة أولًا.

– الزمن: غير مرتبطة بمدة زمنية محددة، فالفريق الفائز هو الذي ينهي السباق أولًا.

اللعبة الخامسة



مسابقة تجهيز الطعام

فكرة اللعبة:

– يتم تقسيم الأبناء إلى فريقين، كل فريق بدوره يحصل على مبلغ مالي محدد يفي بأغراض شراء متطلبات وجبة إفطار أو غداء لجميع أعضاء المعسكر، أو الفعالية المقامة، ومن ثم يقوم كل فريق بشراء قائمة الأصناف بما يلبي رغبات واحتياجات جميع الأعضاء، وإعداد وتجهيز تلك الأصناف بأفضل طريقة ممكنة، وتقديمه على السفرة في صورة شهية ممتعة، والعمل على خدمة جميع الأفراد أثناء وبعد الطعام، ويكون ذلك كله في إطار من التعاون، والحب، والمشاركة، والبذل في العطاء، ومن ثم يتم تقييم كل فريق على مجموعة من العناصر المختلفة.

مميزات اللعبة:

– إثراء قيمة البذل، والعطاء.
– تعلم خبرة جديدة من خبرات الحياة.
– إدراك جزء صغير من عطاء الأم الذي تبذله في صمت، وبمنتهى الحب.
– الاعتماد على النفس، وتحمل المسؤولية.
– متعة التجربة العملية.
– الاحتكاك بالسوق، والتعامل مع أنماط مختلفة من البشر.
– الثقة بالنفس، والشعور بالقيمة المجتمعية.
– روح التعاون، والعمل الجماعي المثمر.

ملخص اللعبة:

– يستلم كل فريق في البداية قيمة مالية محددة، وتكون مناسبة لشراء متطلبات وجبة إفطار لجميع أعضاء الفعالية، ثم يقوم قائد الفريق بالتشاور مع أفراد فريقه لإعداد قائمة الأصناف المطلوبة، ويمكنهم الاستعانة بسؤال باقي الأفراد عن أكلاتهم المفضلة، وبعد الانتهاء من إعداد القائمة يتم تسليمها إلى فريق إدارة المعسكر أو الفعالية.
– يتم تحديد المبلغ المالي المناسب للأصناف الموجودة في القائمة من قبل فريق إدارة الفعالية، بعد مراجعتها والتعديل فيها، أو اعتمادها ثم إعطائه لقائد الفريق كميزانية أساسية، ثم منحه (ربع القيمة الأساسية مثلًا) كميزانية احتياطية.
– يقوم أحد مشرفي إدارة الفعالية باصطحاب الفريق إلى مكان التسوق، وتركهم يتصرفون حيال جميع المواقف التي تقابلهم في العملية الشرائية، مع متابعته لهم.
– يتم تحديد وقت محدد للفريق منذ انطلاقهم للشراء وحتى الانتهاء من الإعداد للطعام على أكمل وجه، وتقديمه للأفراد.
– يتم التقييم بناءً على عدة عناصر يتم احتساب النقاط عليها، والفريق الذي يحصل على أكبر قدر من النقاط هو الفائز في المسابقة.

الأدوات المستخدمة:

– أقلام وأوراق لكتابة قائمة المشتريات.
– مطبخ مناسب يحتوي على الأغراض الأساسية لإعداد الطعام.
– تحديد مكان التسوق الذي سوف يتم شراء متطلبات الطعام منه.
– قيمة مالية مناسبة لإعداد وجبتين.

مراحل اللعبة:

– التخطيط:

– يتم تحديد عدد جميع أفراد الفعالية لتحديد مبلغ مالي مناسب لوجبتين لهم.

– يتم إنشاء قائمة أصناف افتراضية ومفضلة لدى معظم الأفراد لمساعدة الأبناء في اختيار وإعداد قائمتهم الخاصة.

– يتم التأكد من توافر جميع لوازم ومتطلبات إعداد الطعام بالمطبخ، وجبر أي خلل أو نقصان.

– معرفة مكان التسوق الذي سيتم من خلاله الشراء.

– إعداد شروط المسابقة وعناصر التقييم لعرضها أولًا على الأبناء.

– تحديد الوقت المناسب لإجراء المسابقة.

– التجهيز:

– يتم تجهيز الأواني والأطباق وجميع الأدوات التي سيحتاجها الأولاد في المطبخ لإعداد الطعام.

– يمكن تجهيز أولي لبعض الأصناف، والتي يصعب على الأولاد تنفيذها، أو شراؤها من السوق، مثل (عجينة طعمية فول بيتي بطاطس تم تقشيرها وتقطيعها... وهكذا).

– اللعب:

– تبدأ المسابقة منذ وقت خروج الفريق للتسوق، وجلب المشتريات المطلوبة.

– يقوم أحد مشرفي فريق الإدارة باصطحاب الأبناء، مع ترك جميع خيارات التصرف إليهم، ولكنه يقوم بمتابعتهم، ومساعدتهم حال وجود أي عائق أو مشكلة.

– يكون الفريق حريصًا على مبدأي التشاور والتعاون فيما بينهم في كل جزء من أجزاء المسابقة.

– يكون الفريق حريصًا على جلب كميات مناسبة من الأطعمة؛ حتى لا تفيض أو تنقص، ويستخدم في ذلك الحس التقديري؛ لأن ذلك العنصر أحد عناصر التقييم.

– يقوم قائد الفريق بتوزيع المهام بشكل جيد على أفراد فريقه، ويقوم بمساعدة أي فرد في أي معضلة تواجهه، وفي ذات الوقت يكون المشرف موجودًا معهم بصفة دائمة طوال فترة المسابقة وإعداد الطعام.

– يبذل الفريق ما بوسعه في إعداد الطعام بمواصفات قياسية، ويجتهد في ذلك قدر الإمكان.

– يقوم الفريق بإعداد مائدة الطعام ويعمل على تناسقها في أجمل صورة ممكنة.

– يقوم أفراد الفريق على خدمة جميع الأفراد أثناء الأكل، وتلبية جميع احتياجاتهم حتى نهايته.

– بعد الفراغ من الطعام يقوم الفريق برفع الطعام، وإزالة جميع المخلفات الناتجة، وتهيئة المكان أفضل مما كان.

– جميع أجزاء وتفاصيل المسابقة قائمة على روح التعاون، والعمل الجماعي، وحب البذل والعطاء.

أركان اللعبة:

– المكان الذي ستدور عليه أحداث المسابقة: مطبخ مناسب ومهيأ بشكل جيد، ومكان تسوق مجاور، يقع بالقرب من مكان إقامة المعسكر أو الفاعلية.

– فريق إدارة اللعبة: يتكون من المشرف المباشر المخصص لكل فريق، حيث يكون موجودًا معهم بغرض مساعدتهم، وتوجيههم، وتقييمهم طوال مدة المسابقة.

والمشرف العام الذي يتابع المسابقة بدقة وعناية، ويقيم جميع الأوضاع، ويعمل على حل وإزالة أي عوائق عارضة.

– أنشطة اللعبة: أعدت أنشطة اللعبة سابقًا، وهيِّئت لتكون ممكنة التطبيق، وتجمع بين الأداء العقلي والحركي في إطار جماعي مشترك، وتعمل على إكساب خبرة هامة وحقيقية من خبرات الحياة، وتنمي الاندماج المجتمعي الصحي لدى أفرادها.

– اللاعبون: يتم تحديد عدد المتسابقين في كل فريق (اختياري طبقًا للأعداد المشاركة في الفعالية).

– اللعبة:

يتم التقييم بناء على عدة عناصر، وهي:

– تنوع الأكل، وتعدد الأصناف المختلفة.

– الجودة العامة للطعام من حيث كونه طازجًا أم غير طازج، ومن حيث استساغة مذاقه وتقبله من قبل الآخرين.

– طريقة تقديم الطعام، وعرض المائدة أو السفرة في أبهى وأشهى شكل ممكن.

– القيام بخدمة جميع الأفراد أثناء الأكل وبعده، وتلبية جميع احتياجاتهم.

– الالتزام بالميزانية المحددة سالفًا، والتطرق إلى الميزانية الاحتياطية من عدمه.

– الالتزام بالمدة المحددة للمسابقة.

– درجة التعاون والتشاور بين أفراد الفريق، وتناغمهم كخلية نحل صغيرة متعاونة.

– الزمن: يمكن تحديد زمن مناسب طبقًا لأعمار الأبناء، وقدرتهم على الأداء، والتنفيذ لجميع متطلبات وخطوات المسابقة (٤-٦ ساعات مثلًا)، أو طبقًا لرؤية فريق إدارة الفاعلية وما يرونه مناسبًا.





اللعبة السادسة

ألعاب مغامرات
الماريونيت

فكرة اللعبة:

– يتم تقسيم الأبناء إلى فريقين، يصطفان على خط واحد «خط البداية»، ثم يوضع على مسافة محددة من كليهما وعاء فارغ، ويتم وضع عدد معين من كور التنس أو البنج بشكل عشوائي على الأرض حول الوعاء، وعلى كل فرد من أفراد الفريق جمع أكبر عدد من الكور الموجودة، ووضعها في الوعاء، وذلك بعد عصب عينيه بشريط من القماش، ويقوم أفراد فريقه بمساعدته، وتوجيهه للمكان المناسب، ولكل جولة وقت محدد، وبعد انتهاء جميع أفراد كلا الفريقين يتم احتساب عدد الكرات الذي تم جمعها، والفريق الذي جمع أكبر قدر من الكرات هو الفائز.

مميزات اللعبة:

– تنمية القدرات التخيلية.
– التنبه جيدًا لخطوات الطريق.
– تنمية التقدير الحسي والحركي.
– إدراك قيمة نعمة البصر.
– القيادة الفعالة والتوجيه الجيد.
– ضبط الاستجابات الانفعالية.
– إثراء قيمة التكامل المجتمعي.
– إشعال روح المنافسة والتحدي للفوز بالسباق.

ملخص اللعبة:

– يصطف كلا الفريقين على خط واحد، ويتم وضع إناء وحوله مجموعة من كور التنس أو البنج بشكل عشوائي، ثم تُعصب عيني المتسابقَين، وينطلقان بعد سماع صافرة البداية لجمع أكبر عدد من الكرات بالوعاء، مع مساعدة وتوجيه زملائه له، والفريق الذي يجمع

قدرًا أكبر من الكرات هو الفائز.

الأدوات المستخدمة:

- حبل (٢ م تقريبًا)، أو أي شيء يحل محله.
- عدد (٢) وعاء فارغ متوسط الحجم.
- عدد (١٤-٢٠) كرة تنس أو بنج.
- عدد (٢) شريط طويل من القماش.
- ورقة، وقلم.

مراحل اللعبة:

- التخطيط:

- يتم اختيار مكان مناسب لتنفيذ اللعبة، ويفضل ملعب أو مكان واسع يصلح للمشي والحركة بشكل حر.
- تحديد عدد الكرات المطلوب؛ وفقًا لعدد أفراد الفريقين.
- تحديد فريق إدارة اللعبة وأدوارهم المنوطة بهم.

- التجهيز:

- يتم تحديد خط البداية (تثبيت الحبل)، ثم وضع الوعاءين على مسافة مناسبة منه (٧-١٠ متر مثلًا).
- يتم توزيع عدد الكرات بشكل عشوائي حول الوعاءين، مع مراعاة ابتعادهم نسبيًا عن بعضهم.
- يتم تجهيز أشرطة القماش.

- اللعب:

- يقف الفريقان على خط البداية في وضع الاستعداد، حيث يقف االمتسابق الأول من كلا الفريقين، ويحاول حفظ المسافة بينه وبين الوعاء جيدًا، ثم يعصب عينيه بالشريط جيدًا.
- يبدأ السباق والانطلاق إثر سماع صافرة الحكم.
- يكون كل فرد حريصًا على بذل أقصى ما لديه من قدرة لضبط حركته، وفق توجيهات باقي أفراد الفريق له، وفي أسرع وقت ممكن.
- يقوم قائد الفريق بالترتيب الجيد لأفراده؛ بناءً على قدرتهم على التخيل، والحس التقديري للمسافات، والمنافس المقابل في الفريق الآخر لضمان تكافؤ المنافسة.
- في حال انتهاء وقت الجولة المحدد، وسماع صافرة الحكم، يتوقف كلا اللاعبين تمامًا عن جمع الكرات.
- الفريق الذي يجمع أفراده أكبر قدر من الكرات هو الفائز.

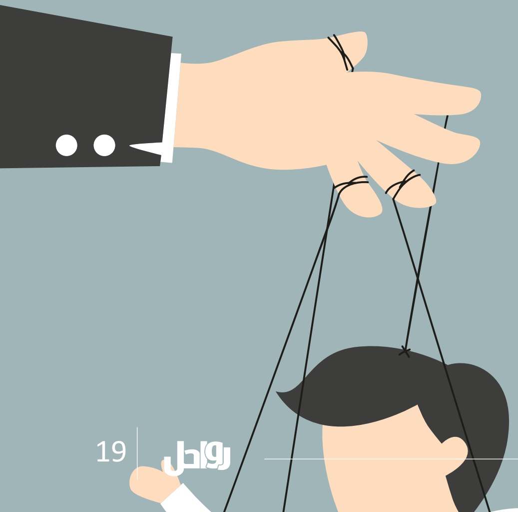
أركان اللعبة:

- المكان الذي ستدور عليه أحداث اللعبة: إما فناء المدرسة، وإما ملعب متسع، أو أي مكان مناسب يصلح للمشي والحركة بشكل حر.
- فريق إدارة اللعبة: يتكون من ثلاثة أفراد:
اثنين منهما يقوم أحدهما بالتحكيم، وتسجيل عدد الكرات المحرزة في كل جولة، والآخر يحسب الوقت المخصص لكل جولة.
والمشرف العام الذي يقوم بمتابعة التنفيذ بشكل سليم؛ وفقًا لقواعد اللعبة، والتعليق في بعض الأحيان.
- أنشطة اللعبة: أعدت أنشطة اللعبة سابقًا، وهيِّئت لتكون ممكنة التطبيق، وتجمع بين القدرة على التخيل، والتقدير الحسي للمسافات، والفروق الفردية لأفراد الفريق في ضبط الاستجابة الانفعالية، وأهمية الدعم والسند من الآخرين.
- اللاعبون: كل فريق (٤-٦ لاعبين) متباينين في قدراتهم على التخيل، وتقدير المسافات.

- اللعبة:

- قائد الفريق يعد أفراد فريقه جيدًا، ويحفزهم للفوز بالسباق.
- يقوم قائد الفريق بترتيب أفراده؛ وفقًا لقدراتهم على التخيل، والأفراد المقابلة في الجهة الأخرى.
- تبدأ المنافسة مع صافرة الانطلاق، ويبذل كل فرد أقصى جهده لتحقيق الفوز لفريقه.
- يحاول المتسابق ضبط حركته، والاستجابة المناسبة؛ وفقًا لتوجيهات زملائه له.
- المنافسة تكون مشتعلة بروح الجماعة، فترى اللاعبين يشجعون بعضهم بطريقة حماسية عالية.
- جمع الكرات يكون كرة واحدة في كل مرة، ومن يجمع أكثر من كرة في المرة الواحدة يقوم بإعادتهن، مع خصم كرة واحدة مما قام بجمعه مسبقًا.
- يمتنع منعًا باتًا فك الشريط المعصوب لأي سبب كان، ومن يفعل ذلك يخرج من اللعبة، ولا يحتسب له أي عدد من الكرات قام بجمعه.
- الفريق الفائز هو الذي جمع أفراده أكبر عدد من الكرات.

- الزمن: الجولة الواحدة (١-٢ دقيقة)، أو ما يراه فريق إدارة اللعبة مناسبًا؛ وفقًا لأعمار الأفراد، وقدراتهم المتباينة.



ألعاب مغامرات
نفخ البالون



فكرة اللعبة:

– يتم تقسيم الأبناء إلى فريقين، يحصل كل فرد من أفراد كلا الفريقين على بالون، ويبدأ بنفخه بعد صافرة الحكم، دون استخدام يديه إطلاقًا، ويحاول أن يقوم بنفخه حتى ينفجر، وبعد انتهاء الوقت المحدد يتم احتساب النقاط؛ وفقًا لعدد الأفراد الأكبر الذين حققوا الهدف في كل فريق، أو طبقًا لأكثر البالونات امتلاءً، ويعد هو الفائز.

مميزات اللعبة:

– تنمية روح المثابرة، والإصرار.
– تعزيز روح الإصرار للوصول للأهداف.
– إثراء قيمة الصبر.
– تنمية التركيز، وضبط الانفعال.
– اللعبة مثيرة، ومفعمة بروح التحدي، والاستمتاع.

ملخص اللعبة:

– يتم تقسيم الأبناء إلى فريقين، وكل فرد من الأفراد يقوم بنفخ بالون دون استخدام يديه؛ حتى جعله ينفجر، ومن تفلت البالونة من فمه يخرج خارج اللعبة، وأكثر فريق أحرز نقاط يعد فائزًا.

الأدوات المستخدمة:

– عدد (١٠) بالونات، أو على حسب عدد الأفراد المشاركين.
– ورقة وقلم.

مراحل اللعبة:

– التخطيط:

– يتم اختيار مكان مناسب لتنفيذ اللعبة، ويصلح أي مكان –صغيرًا كان أم كبيرًا–.
– تحديد عدد البالونات المطلوبة؛ وفقًا لعدد أفراد الفريقين.
– تحديد فريق إدارة اللعبة وأداورهم المنوطة بهم.

– التجهيز:

– يتم تجهيز البالونات، والتأكد من عددهن، مع مراعاة الإضافة عليهن احتياطًا.

– اللعب:

– يقف الفريقان مقابل بعضهما على شكل دائرة، أو ما شابه، ويمسك كل فرد البالون ويستعد لنفخه.

– يبدأ السباق والانطلاق إثر سماع صافرة الحكم.

– يكون كل فرد حريصًا على بذل أقصى ما لديه من قدرة لضبط انفعاله، والنفخ مليًا، وبشكل تدريجي؛ حتى لا تفلت البالونة من فمه.

– يحاول كل فرد أن يثابر حتى نهاية المسابقة –أيًا كان القدر الذي قام بنفخه–.

– في حال انتهاء وقت الجولة المحدد، وسماع صافرة الحكم يتوقف جميع المتسابقين عن النفخ.

– الفريق الذي يتضمن أكبر عدد من الأفراد قام بتفجير بالونته، أو أكثرهم امتلاءً، يعد هو الفائز.

أركان اللعبة:

– المكان الذي ستدور عليه أحداث اللعبة: أي مكان مناسب –صغيرًا كان أم كبيرًا–.

– فريق إدارة اللعبة: يتكون من ثلاثة أفراد:

اثنين منهما يقوم أحدهما بالتحكيم، وملاحظة من تفلت البالونة من فمه، أو يحاول استخدام يديه، والآخر يحسب الوقت المخصص للمسابقة، مع مراقبته أيضًا لجميع الأفراد.

والمشرف العام الذي يقوم بمتابعة التنفيذ بشكل سليم؛ وفقًا لقواعد اللعبة، والتعليق في بعض الأحيان.

– أنشطة اللعبة: أعدت أنشطة اللعبة سابقًا، وهيِّئت لتكون ممكنة التطبيق، وتجمع بين القدرة على الصبر، والاحتمال، والمثابرة، والفروق الفردية لأفراد الفريق في ضبط الاستجابة الانفعالية، وضبط النفس.

– اللاعبون: كل فريق (٥–٧ لاعبين) متباينين في قدراتهم على الصبر، والتحمل، وضبط الانفعال.

اللعبة:

– قائد الفريق يعد أفراد فريقه جيدًا، ويحفزهم للفوز بالسباق.

– تبدأ المنافسة مع صافرة الانطلاق، ويبذل كل فرد أقصى جهده لتحقيق الفوز لفريقه.

– يحاول المتسابق ضبط نفسه، والنفخ تدريجيًا حتى لا تفلت البالونة من فمه.

– كل فرد يكون حريصًا على الصبر، والمثابرة حتى النهاية، مهما بلغ القدر الذي قام بنفخه.

– يبدأ النفخ وينتهي إثر سماع صافرة الحكم، ومن يخالف ذلك يخرج خارج المنافسة.

– يمتنع منعًا باتًا مسك البالون باليد، ومن يفعل ذلك يخرج خارج المنافسة.

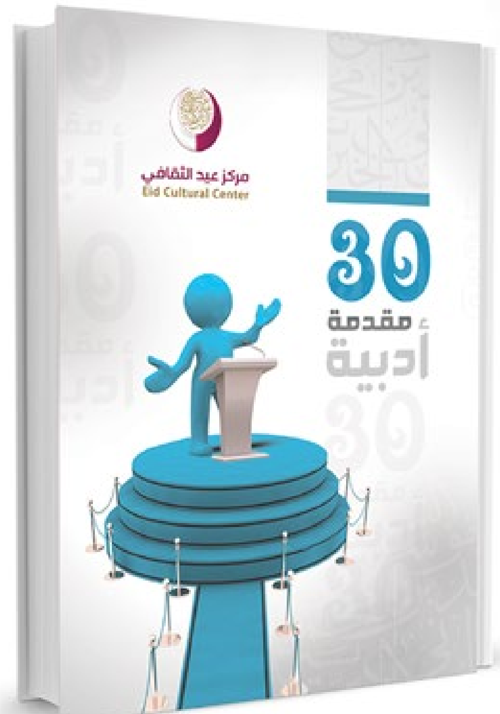
– الفريق الفائز هو الذي استطاع أفراده النجاح في انفجار البالون، حتى وإن كان فردًا واحدًا في الفريق، فإن لم يكن، أو كانت النتيجة تعادلًا فيحتسب عدد الذين حققوا أكبر قدر من نفخ بالونتهم.

– الزمن: (١٠–١٥ دقيقة)، أو ما يراه فريق إدارة اللعبة مناسبًا؛ وفقًا لأعمار الأفراد وقدراتهم المتباينة.



مركز عيد الثقافي
Eid Cultural Center

قريباً | للمدارس والمراكز الشبابية



30 مقدمة أدبية

يفيد منها المنظّمون للاحتفالات والمهرجانات الجماهيرية

إعداد القسم التربوي بمركز عيد الثقافي
مؤسسة عيد الخيرية - دولة قطر

للطلب والاستفسار

30483392
40405757



عيد الثقافي
Cultural Center

خدمة المتبرعين +97440405555 التبرع الإلكتروني Eidcharity.net

رواحل

إنما الناس كإبل مائة

ملحق ألعاب تربوية

إعداد/ فريق العمل بشركة
"مغامرات للأنشطة
الترفيهية ورحلات
السفاري"